



Angels
Bonnie and Clyde
The Dark: Lost Pages
Don Quixote 16K
Drift!
Drift! 2K22
Just a Gal
Lava 16K
Metal Man Remixed
Rubinho Cucaracha
Seraphima
Travel Through Time: Northern Lights
Valley of Rains



www.zosya.net



Angels



Cada novo lançamento da Zosya, a editora da simpática Natasha Zotova, é aguardado com uma ansiedade apenas equiparada à que tínhamos aquando dos lançamentos da Ultimate Play the Game na primeira metade da década de 80. De facto, em cada novo jogo, a Zosya estabelece novos limites para aquilo que se consegue fazer com o ZX Spectrum. E atenção, estamos a falar da versão menor, a de 48K, pois uma boa parte destes jogos são compatíveis com este computador, se bem que se escolhermos a versão 128K, são acrescentadas novas funcionalidades, entre as quais a música AY.

Angels tem notórias semelhanças com o galardoado Valley of Rains, GOTY 2019 para Planeta Sinclair, depois de uma luta muito renhida com Aliens: Neoplasma. Não no estilo, pois Angels é um típico *beat'em'up*, intercalado com níveis do género *shoot'em'up* vertical, enquanto que Valley of Rains é um puro jogo de acção. No entanto a base parece ser a mesma e não ficaríamos espantados que utilizassem o mesmo motor. É também bom não esquecer que Angels baseia-se numa antiga *demo* de Oleg Origin, Wild Angels, que muito nos impressionou quando a testámos há alguns anos.

Apesar de na nossa opinião Angels ser de excelência, vai também ter alguns detractores (Valley of Rains também já o tinha tido), essencialmente por uma razão: quando se fala em *beat'em'ups*, todos pensam imediatamente em Renegade ou na sequela, Target Renegade. No entanto, ao contrário destes, e apesar dos magníficos cenários, Angels é um jogo a 2D, apenas, e isto poderá representar uma fragilidade. A outra fragilidade que detectámos está relacionada com os níveis de *tiro'neles* que intercalam os de pancada. São demasiado fáceis, com *sprites* demasiado grandes. Compreende-se que se tenha querido introduzir alguma diversidade, e que de resto até se enquadra muito bem na história deste jogo, contada na magnífica *intro* que é apresentada assim que é carregado, algo que de resto já começa a ser habitual nos

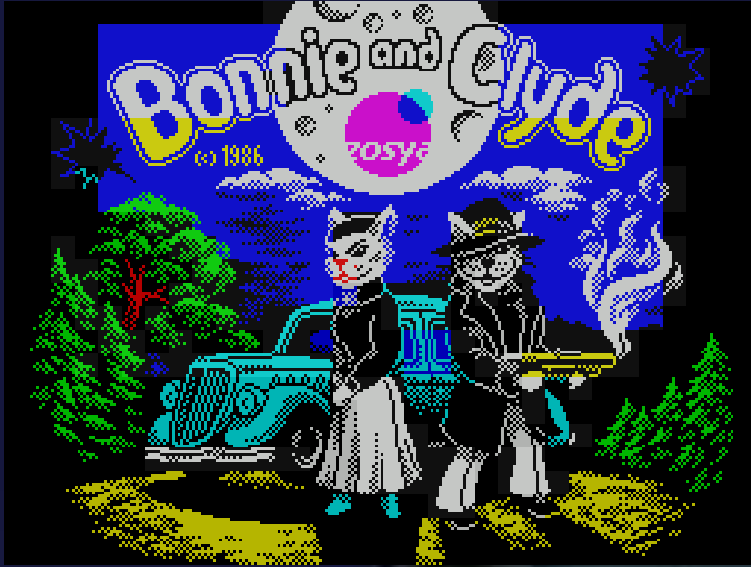
lançamentos da Zosya, mas nota-se claramente que foi algo colocado apenas para fazer número.

Agora que já falámos daquilo que poderão ser as poucas lacunas deste jogo, vamos então focarmo-nos nos muitos pontos fortes. Em primeiro lugar, mais uma vez é com bastante regozijo que vemos que a personagem principal, neste caso duas, são do sexo feminino. E melhor, podem até dois jogadores (ou jogadoras) entrar na refrega em simultâneo. São poucos os jogos que actualmente têm a opção de multi-jogador, sendo sempre uma mais-valia.

Mesmo estando no modo de um jogador, as duas raparigas entram no combate, mas não em simultâneo. Assim, é possível mudarmos entre elas a qualquer momento, e o mais interessante é



Bonnie and Clyde



Será a ZOSYA Entertainment a nova Ultimate Play the Game? Senão vejamos... Cada novo jogo que lança apanha-nos de surpresa, não obstante sabermos que têm em carteira uma imensidão para serem lançados nos próximos tempos. O próprio secretismo associado aos projectos, mesmo sabendo que é uma equipa grande e que Oleg Origin, o criador de Metal Man, está nela envolvido, mas pouco mais se sabe. Mas também que Natasha Zotova está à frente da editora, o que para nós é motivo de grande regozijo ver que a cena Spectrum não se torna exclusiva (ou quase) do sexo masculino.

Depois, a própria qualidade dos lançamentos. Aliás, não só a qualidade, bem patente em Valley of Rains, mas também o factor da inovação (Drift, por exemplo). Cada novo jogo que aparece, tem sempre qualquer coisa que nos deixa de boca aberta de espanto.

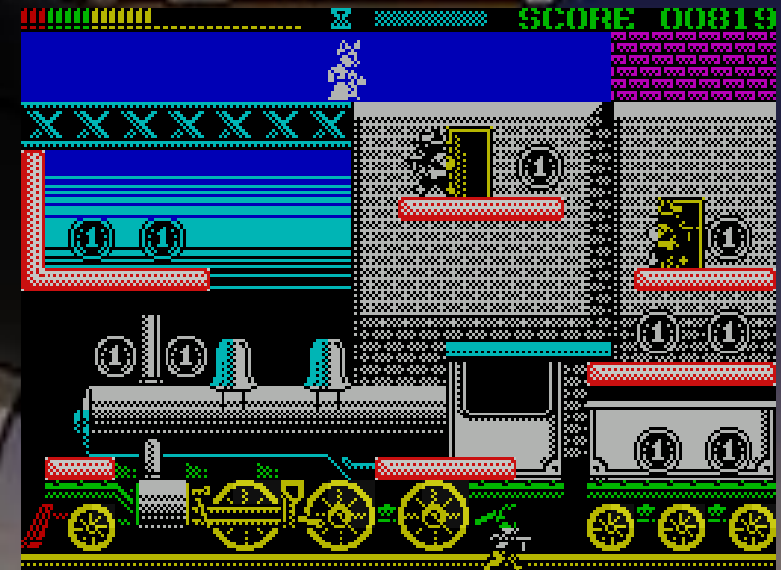
Finalmente, todos os extras que rodeiam os próprios lançamentos, a começar pela música, que no caso de Valley of Rain, por exemplo, até deu origem a uma banda sonora.

Perante tudo isso, o que podemos dizer é que a manobra de marketing à la Ultimate tem resultado em pleno, mas isso também só é possível devido à alta qualidade dos jogos que a equipa apresenta.

Bonnie and Clyde é então a nova aventura desta equipa. Tal como o título o indica, inspira-se na história da dupla de criminosos mais famosos dos Estados Unidos. Bonnie Elizabeth Parker e Clyde Chestnut Barrow formavam um casal que viajava pela região central dos EUA com o seu grupo (Barrow Gang), durante a Grande Depressão, roubando e matando pessoas quando encurralados ou confrontados.

A actividade criminosa terminou a 23 de Maio de 1934, quando foram emboscados e mortos por policiais perto de Sailes, Paróquia de Bienville, Louisiana. Mas as suas façanhas ficaram para a história, sendo transpostas para a Sétima Arte. E agora para o ZX Spectrum...

Assumimos naturalmente a personagem de um dos elementos da dupla, Clyde, sendo a principal diferença a de serem caricaturados como gatos. Aliás, um dos (muitos) pormenores deliciosos do jogo é a forma como o número de vidas é representado: através de um chapéu. E não é coincidência iniciarmos a aventura com nove vidas, tal como os gatos.



O objectivo é ao longo de 90 níveis recolhermos todas as moedas dispostas no cenários. Depois de todas serem recolhidas, um cofre fica visível e cai aleatoriamente do céu dinamite, que teremos que apanhar. Esta, depois de chegar ao solo, permanece uns segundos activa, sendo que se não for recolhida, desaparece, voltando a aparecer nova remessa.

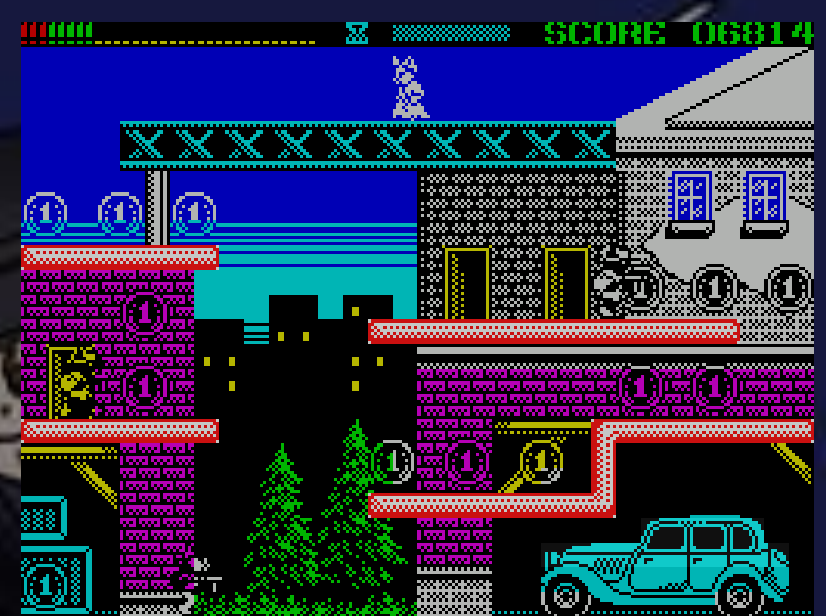
Após recolhermos a dinamite, teremos que a levar até ao cofre. Nessa altura temos que nos afastar rapidamente, pois o cofre explode, matando tudo o que esteja nas proximidades. Surge então uma escada que vai até ao telhado e que teremos que alcançar, para chegarmos em segurança até Bonnie e passar de nível. Como a equipa conseguiu colocar 90 níveis em apenas 48K de memória, não sabemos, mas não deixa de ser espantoso.

Mas além da principal missão ser chegar ao fim dos 90 níveis, também o podemos fazer em grande estilo. Para isso teremos que tentar obter o máximo de pontuação possível, que é conseguida de diversas formas. Cada moeda concede 1 ponto. Cada inimigo eliminado vale 5 ou 10 pontos, dependendo da forma como proporcionamos a cerimónia fúnebre. Por vezes caem sacos de dinheiro do céu, concedendo 25 pontos, e se depois de rebentarmos o cofre, recolhermos o conteúdo, somam-se 50 pontos ao nosso pecúlio.

Quanto aos inimigos, são apenas dois. Em primeiro lugar, os muito capangas armados que vão aparecendo aleatoriamente nas portas de serviço (são todos iguais, mas a memória também não permitia mais). Normalmente existem muitas portas, dificultando a nossa tarefa, pois teremos que as atravessar com o máximo das precauções, não vá um dos inimigos aparecer inesperadamente e ceifar-nos uma vida. Não lhes podemos tocar, mas além disso disparam quando nos deitam a vista em cima e, pior, as balas ultrapassam os elementos do cenário. Convém assim disparar, mas certo, pois as munições não são infinitas, e gato desarmado num cenário de guerra, escaudado fica...

O segundo dos inimigos é o tempo. Cada ecrã tem um determinado tempo limite para ser limpo, normalmente o suficiente para se conseguir ultrapassar sem grandes problemas. Mas isso quando conhecemos o caminho a ser feito, pois as plataformas estão por vezes colocadas de forma estratégica a dificultar-nos a vida, provocando autênticas gincanas para se chegar às moedas. Se por acaso nos enganamos no caminho a fazer para as recolher, começamos a ver o tempo a esgotar-se demasiado rápido.

Do céu também caem outras coisas que não dinamite. Assim, e porque as nove vidas do gato seriam poucas para tão grande empreitada, a



equipa programadora resolveu conceder algumas ajudas. E estas aparecem num ritmo suficientemente grande para que Clyde não seja apanhado de calças nas mãos, isto é, sem munições.

Desta forma, um dos objectos mais importantes a não deixar escapar são as caixas com munições, pois permitem repor as balas na nossa metralhadora, sempre importante, já que o dedo leve no gatilho é fundamental para se conseguir tirar o sebo aos muitos capangas que aparecem.

Por vezes também surgem ampuhetas, que naturalmente colocam o tempo disponível para se completar o nível, no máximo. Quando surge um



cabide, este imediatamente assenta em Clyde que nem um fato de gala, e podemos então passear durante alguns segundos por entre os inimigos, sem que esses nos detectem. Finalmente, a estrela bloqueia os inimigos durante uns segundos, podendo ser eliminados quando lhes tocamos, sem necessidade de gastarmos munições, numa sequência muito semelhante a Bomb Jack.

Aliás, e já que falamos neste mítico jogo, é mesmo a principal fonte de inspiração de Bonnie and Clyde, com uma mecânica idêntica, ou muito parecida (não é por acaso que no ecrã de carregamento aparece 1986, ano de surgimento de Bomb Jack). Aliás, a própria Natasha reconhece a sua influência.

O ritmo de jogo é frenético, por vezes terminamos os níveis em 30 segundos, o que também já acontecia em Bomb Jack. E tal como nesse, também existe um cenário de fundo (são 13 diferentes), sob o qual assentam as plataformas que temos que ir contornando. As cores são tão intensas que por vezes se torna difícil descobrir onde estão os inimigos ou as balas que disparam, mas dado a grandiosidade dos mesmos, isso é apenas um pormenor.

Quanto à música, é outro dos pormenores interessantes. Ou melhor, as músicas, pois são quatro e todas de grande nível, inspiradas nos loucos anos 30, tendo sido criadas por Scott Joplin. Será um pseudónimo a remeter para Scott Joplin, pianista de final do século 19 e início do 20? Sem dúvida que é...

Voltando a Bomb Jack, aquilo que o tornou imortal foi uma imensa jogabilidade, capaz de nos prender ao ecrã horas a fio, mesmo depois de correremos vezes sem conta os cenários, nem que fosse para tentar fazer a maior pontuação possível. E é isto que exactamente se passa com Bonnie and Clyde, que tem a rara capacidade de nos fazer ficar colados ao ecrã até se terminar o jogo, e de depois voltarmos a ele vezes e vezes sem conta. Um autêntico vício, conseguindo mesmo superar Black & White, que já nos tinha deixado maravilhados.

Deixamos ainda uma dica final: por vezes as plataformas estão colocadas de forma que parecem inalcançáveis. Mas não se esqueçam que os gatos são bons a trepar paredes. Experimentem a subir movendo rapidamente Clyde em ambas as direcções...

Assim, e em jeito de resumo, foi sem surpresa que Bonnie and Clyde foi incluído em todas as listas com os melhores jogos de 2020. E se na altura não apostámos no top 3, era porque esta equipa ainda tinha previsto trazer muitos jogos nos tempos mais próximos.

Ano de lançamento: 2020

Género: Plataformas

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48K / 128K

Número de jogadores: 1

Jogabilidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Gráficos	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Som	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Originalidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Longevidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Entretenimento	■	■	■	■	■	■	■	■	■

10

ZX SPECTRUM 48K
ZX SPECTRUM 128

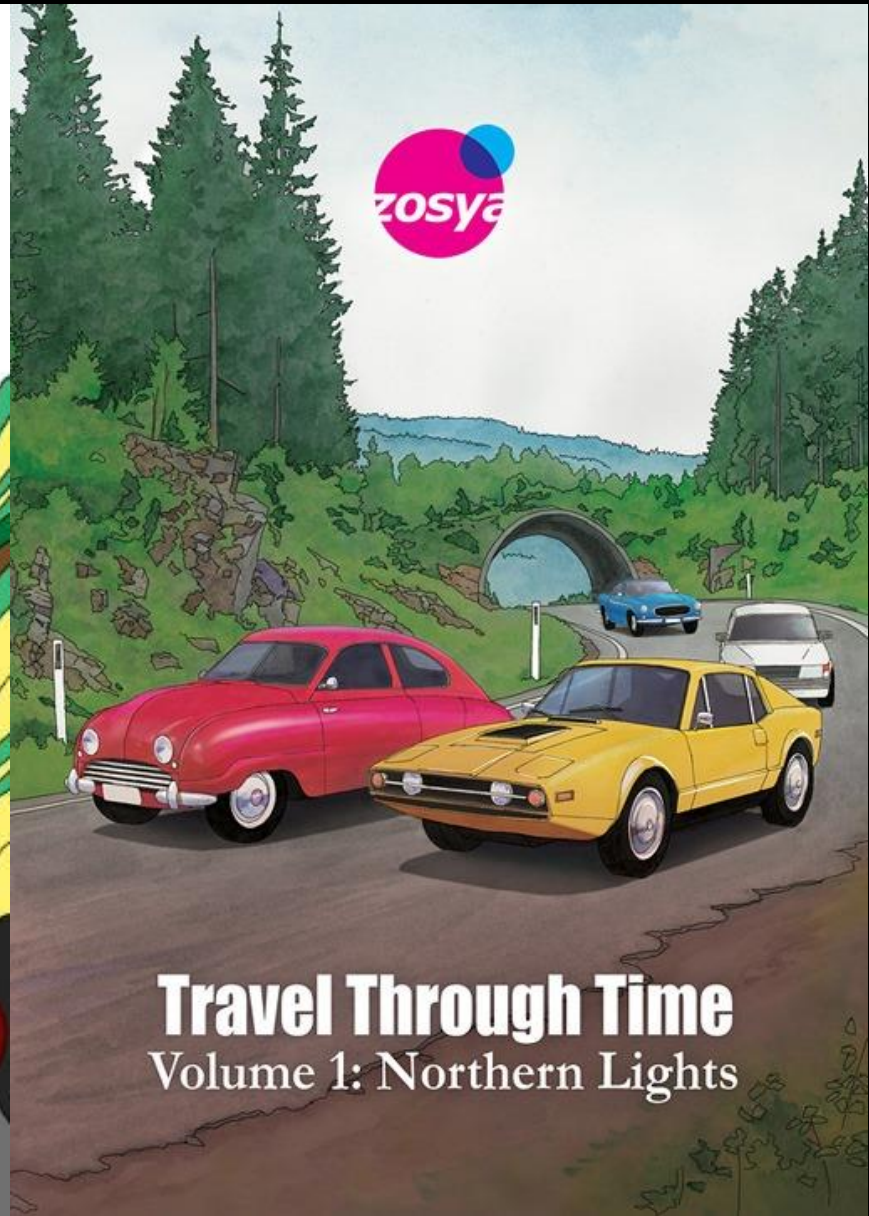


ZOSYA ENTERTAINMENT
PRESENTS

METAL MAN REMIKED

WWW.ZOSYA.NET

Rubinho Cucaracha



Travel Through Time Volume 1: Northern Lights

The Dark: Lost Pages



© 2021 Zosya
entertainment
www.zosya.net

b-side of
the dark.redux

A Zosya bem andava na altura a prometer novidades, mas confessamos que esta nos apanhou totalmente de surpresa. Esperávamos novos jogos a aproveitar o motor de Drift!, ou, quem sabe, um *platformer* ao estilo de Bonnie and Clyde. O que não esperávamos era a sequela de The Dark, ainda mais da forma como apareceu, com duas fases totalmente distintas, agradando assim a Gregos e Troianos. A primeira delas mais ao nosso gosto, consistindo num imenso labirinto ao estilo de Dun Darach e até de Neadeital. A segunda, muito semelhante ao primeiro episódio, apresentando um FPS ("First Person Shooter"), mas com maiores e mais níveis, contemplando novos inimigos e diferentes missões.

A história de The Dark: Lost Pages é a mesma do primeiro episódio (um jogo de Oleg Origin de 1997). Vale a pena voltar a carregá-lo, nem que seja para lembrar a incrível forma como a história é contada, ao longo de vários ecrãs com uma qualidade excepcional.

Assim, há muitos anos, o exército das forças das trevas cruzou a fronteira da Terra dos Ventos. A maior parte da população foi aniquilada, mas alguns (poucos) conseguiram fugir para as terras do Norte. Entre eles estava uma garota chamada Jane, que anos mais tarde deu à luz Alexander. Jane contou-lhe então a triste história dos seus avós e Alexander, quando se tornou adulto, tomou a decisão de libertar o seu país e vigar o seu povo.

Na primeira fase, curiosamente chamada de prólogo, o objectivo é recolher as nove páginas do Livro da História. Estas páginas, na realidade são mapas que representam os níveis que vão aparecer posteriormente na segunda fase. Mas não se pense que o prólogo é apenas um aquecimento para o FPS. Esta primeira fase constituiria só por si um excelente jogo, mesmo que tivesse sido lançada de forma isolada. Agora espantem-se: este prólogo ocupa apenas 10K de memória (o jogo todo corre nuns aparentemente

impossíveis 48K). Se além disso pensarmos que apresenta um *scroll* imenso, ao longo da aldeia, floresta, cemitério e acrópole, com gráficos fora-de-série (a trazer à memória Valley of Rains), e que a Zosya apenas queria criar um pequeno nível introdutório de acção, então percebe-se como as coisas tomaram uma dimensão completamente inesperada, extrapolando tudo o que se conseguiria imaginar. Apenas para terem uma ideia, para completarmos o prólogo, necessitámos de três dias para chegar ao fim e muitas horas seguidas a explorar todos os cantos e recantos.

Se a dimensão desta primeira fase já constituía um desafio imenso, a equipa da Zosya resolveu fazer mais umas maldades, tornando-a um labirinto imenso, com dezenas de bifurcações, cenários muito parecidos (única forma de se



conseguir colocar tanta coisa em apenas 10K), e, ainda por cima, com algumas zonas apenas acessíveis após se encontrar determinados objectos. Desde chaves, que têm uma utilidade óbvia, a uma cruz, cuja finalidade percebe-se num dos ecrãs que aqui deixamos, duas estrelas, uma tocha e uma corda (estas têm que descobrir por vós). Sem estes objectos, não se consegue terminar a primeira fase.

Ah, e depois temos que encontrar os nove mapas, dispersos por vários vasos e uma arca, curiosamente a que se encontra no ecrã inicial. Vamos dar uma ajuda, um dos mapas encontra-se sempre no mesmo local (este último que referimos), mas os outros vão variando de forma aleatória entre os vários vasos. Sabemos é que, e isto é informação muito importante, dois

encontram-se na aldeia, três na imensa floresta, de longe o local mais confuso e labiríntico, dois no cemitério e um na acrópole. Não se pode deixar também de visitar a gruta, mas por outras razões, como irão perceber quando lá chegarem.

Deixamos mais um conselho gratuito: enquanto não se apanha o jeito, ficamos completamente desorientados neste mundo. Obviamente que podemos acabar esta fase da maneira mais difícil, isto é, andando às cegas e através da sorte encontrar os objectos e os mapas. Ou então podemos fazer da maneira mais simples, que é mapearmos cada uma das zonas (preparem muito papel). Estamos ansiosos para ver as maravilhas que vão sair das canetas dos jogadores. Será que vamos ter obras-de-arte como aqueles mapas que nos anos 80 foram lançados para os jogos da Ultimate, Gargoyle ou Beyond?

Com isso tudo, apenas falta falar de uma coisa nesta primeira parte. Como seria de esperar, existem inimigos que vamos encontrando ao longo do caminho. São cerca de meia dúzia de diversos tipos, uns mais perigosos que outros, quer porque exigem mais estocadas do tridente que nos serve de arma (a única que poderemos ter nesta fase), quer porque são mais rápidos. Aparecem casuisticamente, e se não os eliminamos rapidamente, de cada vez que nos tocam, roubam um pouco de energia. Assim, convém andar pausadamente, única forma de se

conseguir ter reflexos suficientemente rápidos para dar conta dos inimigos. Se conseguirmos encontrar os nove mapas, avançamos então para a segunda parte...

A segunda parte remete então para o primeiro episódio, tornando-se num FPS com nove níveis e ainda mais inimigos (notável o dragão cuspidor de fogo, que encontramos em vários níveis). Mas também aqui, nem sempre o mais indicado é eliminar tudo o que aparece à frente. Vamos dar um exemplo: no primeiro nível desta segunda fase temos "apenas" que encontrar uma chave. Esta é colocada aleatoriamente no cenário, embora, perto de uma das duas muralhas que o delimitam a Este e Oeste. Estamos em campo aberto, apenas havendo algumas árvores pelo caminho, assim como espigões que convém evitar, de resto podemos movimentar-nos em qualquer direcção. Mas os inimigos são muitos, movem-se de forma bastante imprevisível, se formos tentar eliminar um a um com o tridente, rapidamente somos postos fora de combate (felizmente que de cada vez que se perde a energia, recomeça-se no mesmo nível, mas apenas na página 1 isto acontece). A melhor forma de completar o nível é então tentar prever a movimentação dos inimigos, evitando-os, procurar a chave, e então regressar à base a meio do cenário.

A partir dos nível dois temos acesso a uma arma, tornando muito mais eficaz o processo de eliminar



Don Quixote 16K



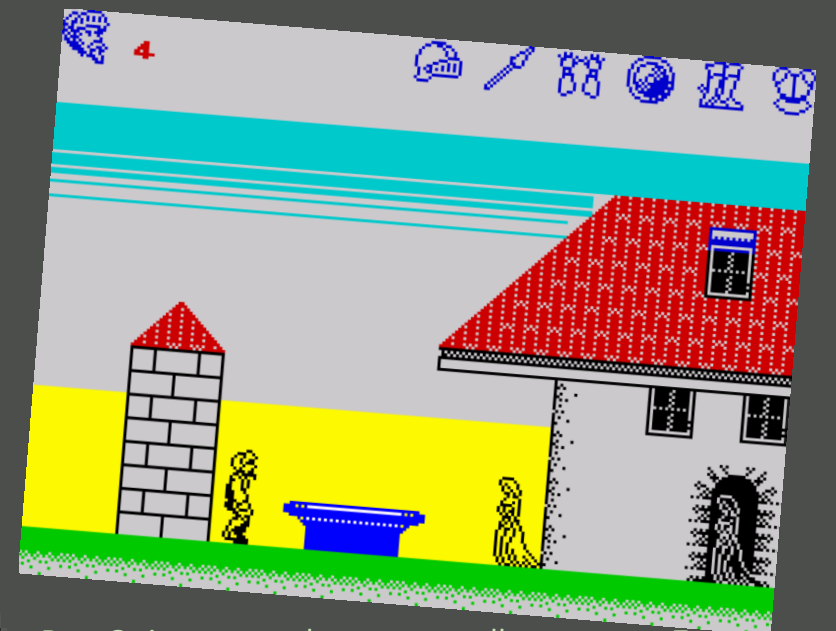
Por vezes, os jogos mais simples, são aqueles que se tornam mais cativantes. E é precisamente isso que acontece com Don Quixote, uma das aventuras mais básicas lançados pela Zosya, tanto que corre em apenas 16K (quem julga que este formato já estava extinto, bem pode tirar o cavaleiro (ou o burro) de Sancho Pancha da chuva)...

Don Quixote é inspirado na famosa personagem criada por Cervantes, numa altura em que se comemorava o 475º do famoso romancista. E o

mais curioso é que, tal como já referimos, o jogo destina-se aos computadores de 16K, no entanto, a avaliar por aquilo que vimos em Lava 16K (noutra parte deste livro), tem condições para ser melhor do que muito jogo de 48K. Ou não tivesse o selo de qualidade de Natasha Zotova.

O objectivo é conseguir recolher sete manuscritos e destruí-los. Mas estes encontram-se nos lugares mais diversos, sendo que a maioria encontra-se bloqueado no início. Para se conseguir ir para os sete pontos diferentes desta mini-aventura, além do burro de Sancho Pancha, temos que já ter cumprido com algumas tarefas. Normalmente estas são bastante lógicas, mas existe uma ou outra que exige algum pensamento lateral, assim como a manipulação de objectos.

Os objectos, depois de recolhidos, poderão ser colocados nos pontos que mais nos interessam. Alguns têm efeitos imediatos (por exemplo, desbloqueiam determinada acção ou transformam-se num outro objecto), mas, por vezes, estes são apenas um meio de alcançar outros pontos (os bancos, por exemplo). Uma coisa é certa, todos têm a sua utilidade ao longo da aventura, num momento ou noutro.



Don Quixote tem algumas semelhanças com Zorro (da US Gold), e quem gostou deste, certamente irá gostar desta aventura da Zosya. Da nossa parte, só a podemos recomendar.

Ano de lançamento: 2022

Género: Aventura

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston

Memória: 16K

Número de jogadores: 1

Jogabilidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Gráficos	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Som	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Originalidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Longevidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Entretenimento	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

8



Drift!



Drift! era dos jogos que mais prometia na competição Yandex Retro Games Battle 2019. E será que o jogo cumpriu com o prometido? É isso que vamos ver...

Assim que o carregamos, inicia-se uma apresentação fabulosa com imagens de algumas das viaturas que teremos depois possibilidade de conduzir. A sensação de velocidade é perfeita, a música entusiasmante, antecipando logo suores frios para aqueles que sofrem com as velocidades.

Depois de um menu inicial, no qual poderemos seleccionar os controles, colocar o nosso nome,

definir o nível e até escolher se queremos volante à esquerda ou à direita, iniciamos a época de 2019. Convém desde já dizer que Drift! contempla seis pistas diferentes e também cinco diferentes viaturas. No entanto, quer umas, quer outras, apenas vão ficando desbloqueadas à medida do nosso sucesso nas provas. Mesmo assim, a equipa programadora foi generosa, pois concede-nos a possibilidade de escolher dois *chaços*, um novo e outro usado, mas este último até parece ter um comportamento melhor em pista. Escolha feita, vê-se o carro a ir para a prova, em mais uma excelente animação. começamos a ficar com água na boca....

Finalmente surgem os concorrentes. Cada prova é composta de duas mangas e quatro concorrentes, e existe um tempo aconselhável para se fazer a prova, sendo que se não o conseguirmos atingir, incorremos em penalizações, que naturalmente definem depois a posição final. Mas vamos à primeira prova, Oslo, pois a ansiedade já transborda por todos os poros. Depois do mapa da manga, somos colocados na linha de partida, aguardamos cinco segundos que a bandeira seja levantada, e aqui vamos nós...

Carregamos a fundo no acelerador, surge a primeira curva e... Que raio... O carro é praticamente incontrolável... Mesmo a baixa velocidade faz peões atrás de piões, exercício apenas semelhante a Hard Drivin', um jogo que também prometeu muito em 1989 e que



rapidamente caiu no esquecimento. Tal como Drift!, foi inovador em termos técnicos, mas esqueceram-se que isto é um jogo, não uma *demo* apenas para fazer vista. Onde está a jogabilidade? Desde quando um carro se comporta desta maneira?

Bem, temos que estar a fazer qualquer coisa errada, vamos lá voltar atrás. Revemos a introdução, e esta diz-nos então como abordar as curvas: cortá-las o mais breve possível, fazer o carro derrapar, e depois prego a fundo com o volante para o lado contrário. Vamos lá experimentar, agora escolhendo a outra viatura que está disponível.

Por esta altura já desconfiávamos que algo de errado se passava com este jogo, e isto

confirmou-se quando experimentámos o segundo carro e verificámos que mantém exactamente os mesmos problemas. A equipa programadora esqueceu-se simplesmente da jogabilidade, e isso nota-se a vários níveis. Ora vejamos:

- O controlo da viatura é errático e demasiado complexo, e por isso irrealista;
- Para agravar a situação, os cenários, embora esplendrosos, são muito confusos, não se percebendo qual a direcção a seguir.

Se no segundo caso era facilmente solucionável, bastando uma pequena seta a indicar a direcção a tomar, no primeiro parece-nos um problema estrutural ter deixado este sistema de controlo da viatura tão complexo, quer tenha sido propositado, ou não.

Queremos acreditar que será tudo uma questão de perseverança, e que ao final de algum tempo conseguimos dominar a viatura e começar a pontuar. Aliás, já o fizemos, tendo para isso feito uma corrida perto da perfeição (na nossa óptica), com várias derrapagens pelo meio (concedem pontos de bônus), tendo inclusive a nossa equipa obtido alguns pontos no campeonato.

No entanto, nunca o suficiente para se ganhar dinheiro com a corrida e avançar para a terceira prova (apenas temos o suficiente para inicialmente entrarmos nas duas primeiras, a já referida na Noruega, e a de Paris). Muito menos para se conseguir aceder a outras opções, como a garagem, onde podemos melhorar as características do nosso carro, aceder a novas corridas (Japão, Rússia e Reino Unido, ou experimentar as novas viaturas. Aliás, a última delas, Larissa, apenas é desbloqueada após vencermos a competição que, diga-se, será tarefa muito árdua, criando um forte sentimento de decepção e frustração.

Pelos vistos este problema também não é só nosso, uma vez que a generalidade das opiniões vão de encontro ao que dissemos: grande apresentação, gráficos excelentes, inovador, mas demasiado complexo no controlo da viatura. E é uma pena, pois Drift! tinha potencial para muito mais.



Ano de lançamento: 2019
Género: Race'n'chase
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 128K
Número de jogadores: 1

Jogabilidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Gráficos	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Som	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Originalidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Longevidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Entretenimento	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

7



Drift! 2K22



Em 2022 a Zosya lança uma nova versão de Drift!
Nesta nova versão podem contar com:

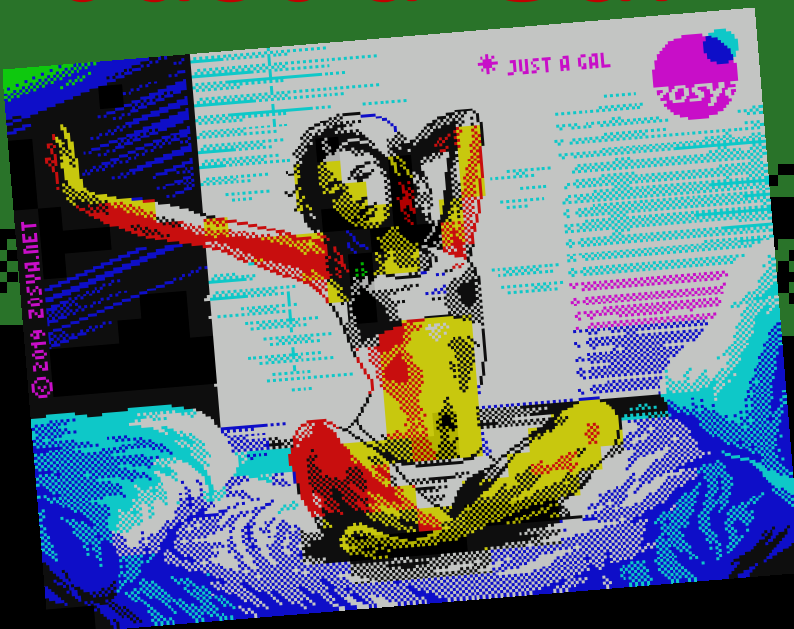
- Algumas opções desnecessárias foram removidas
- Foi criada uma nova época com três locais novos: Rotterdam, Giza e Valencia
- Existe uma nova viatura (além das que já existiam)
- Novo ecrã de carregamento (galardoado no GOTY 2022 de Planeta Sinclair)
- Algumas mudanças menores na física do carro

- Menos tempo de carregamento
- Alguns dos objectivos da versão de 2019 foram corrigidos
- Mantém-se a possibilidade de se fazer a época completa de 2019

Confessamos que este é o jogo que menos gostamos desta excelente editora Russa. Nunca nos conseguimos adaptar totalmente à mecânica de controlo do carro. E mesmo com os pequenos melhoramentos ao nível da física e comportamento da viatura, ainda não foi desta que o jogo nos caiu no goto. Perdeu-se assim a oportunidade de Drift! Se tornar no simulador de rallies de referência, pelo menos para nós...



Just a Gal



Para quem não sabe, a ZOSYA Entertainment é a equipa do ilustre Oleg Origin, responsável pelos fabulosos Metal Man Reloaded e Crystal Kingdom Dizzy (*remake*), entre outras pérolas, tendo-nos presenteado na edição da Yandex Retro Games Battle 2019 com nada menos, nada mais, do que três jogos. Um deles foi Just a Gal que, apesar do título e do ecrã de carregamento, diz respeito a uma competição de motociclismo.

Assumimos então a pele de um motociclista, Maureen Miles, que vai competir no Campeonato do Mundo da especialidade. O objectivo é vencer a competição, completando os 24 circuitos. Para

isso vai ter que derrotar 24 oponentes, alguns mais fortes que outros. Estamos assim perante um *clone* de Full Throttle e Super Hang-On, compensando algumas lacunas desses, mas relativamente ao último perdendo em alguns outros aspectos.

O primeiro passo é escolher o modo de corrida. Existem três: no modo de arcade limitamo-nos a correr pela pontuação, numa corrida sem fim, que apenas termina quando caímos três vezes. Pouco interesse tem, a não ser como modo de treino. O segundo modo é o de corrida individual, com três pistas à escolha, Eslováquia, Noruega e, curiosamente, Moçambique. Aqui já se começa a ter uma ideia daquilo que se vai encontrar neste jogo. Depois de estarmos familiarizados com a condução da mota, podemos entrar então na opção que verdadeiramente interessa: o modo de campeonato.

O modo de campeonato apresenta 24 diferentes circuitos, incluindo o de Portugal, com direito a mapa. Temos também a possibilidade de tentar a fase de qualificação, conseguindo assim um lugar melhor na grelha de partida, ou avançar logo para a corrida, neste caso sendo largado da última posição. Um pormenor interessante, se dermos ao pedal mais cedo do que é suposto, isto é, antes da luz verde, dá-se uma falsa partida e somos relegados de imediato para a última posição na grelha.



Os oponentes diferem no nível, os mais rápidos vão competir pela vitória no campeonato, enquanto que os mais lentos apenas servem para nos atrasar. No entanto nem tudo é mau quando andamos por detrás de um oponente, pois tal como nas corridas reais, podemos usufruir dos cones de aspiração para ganhar velocidade e ultrapassá-los.

Até aqui tudo bem, mas vamos então às principais lacunas deste jogo, que embora não sendo mau, nem sequer mediano, poderia ser ainda melhor caso alguns pontos fossem afinados. Assim, a nosso ver, o principal factor a ser melhorado está relacionado com os cenários. São todos muito

iguais, ou parecem, pois apenas existe o horizonte ao fundo e a pista. Nas laterais não existe qualquer tipo de objecto, nem que fossem uns pneus empilhados, e isso retira um pouco a sensação de velocidade. Talvez não tenha havido memória para mais, mas seria preferível retirar alguns circuitos, melhorando os factores exteriores, ou até eliminar o modo arcade, que a nosso ver parece supérfluo.



Depois, ao contrário de Super Hang-On, cujo nível de dificuldade era muito alto, excessivo, até, neste caso parece-nos que é demasiado baixo. Apesar de só conseguirmos verdadeiramente ganhar posições aos nossos oponentes nas curvas, depois de fazermos três a quatro corridas já as estávamos a vencer sem grande dificuldade. Um dos

principais problemas do Super Hang-On era sermos abalroados por trás pelos adversários, isto aqui não acontece, felizmente, mas talvez se pudesse perder mais tempo de cada vez tocamos numa outra mota ou nos separadores laterais. Isso iria também fazer com que tentássemos ser mais perfeitos na condução, em vez de aceleramos sempre na mecha.

Finalmente, o ponto mais importante neste tipo de jogos: o sistema de controlo. Não sendo perfeito, é bastante razoável, muito superior ao método escolhido para Drift!. É sem dificuldade que se consegue conduzir esta mota, não tendo a complexidade que TT Racer apresentava, por exemplo, e que fez com que muitos não explorassem devidamente aquele que é um excelente (e inovador) jogo. Just a Gal é muito mais imediato neste aspecto, sendo mais um jogo de arcade do que um simulador.

Graficamente, e embora já tenhamos referido a falta de objectos nas laterais, cuja consequência imediata é fazer diminuir a sensação de velocidade, o conjunto é bastante aceitável. As cores estão bem escolhidas, não interferindo minimamente na condução, e as motas parecem-se realmente com motas, no fundo uma fórmula (vencedora) semelhante mais uma vez a Super Hang-On, sem dúvida o jogo que lhe serviu de inspiração (sem qualquer maldade na forma como o referimos). Ao nível sonoro é funcional e,

Curiosamente, notámos diferenças rodando no modo 48K e no modo 128K.

No entanto, pese embora algumas lacunas e monotonia, neste caso inerente ao próprio conceito de jogo, Just a Gal será do agrado de todos aqueles que apreciam o género. Pode-se dizer que é mesmo dos melhores, embora não consiga tirar do trono Super Hang-On, ou até Enduro Racer, este, noutra registo. Se poderia ser ainda melhor? Sim, poderia, mas o que aqui se tem já é o suficiente para nos entreter durante muitas e boas horas.

Ano de lançamento: 2019

Género: Race'n'chase

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48K / 128K

Número de jogadores: 1

Jogabilidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Gráficos	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Som	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Dificuldade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Longevidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Entretenimento	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

8



entertainment

* JUST A GAL



Maureen Miller

Bonnie and Clyde



A GAME BY ZOSYA ENTERTAINMENT
FOR ZX SPECTRUM 48K/128
WITH THE SCORE BY SCOTT JOPLIN



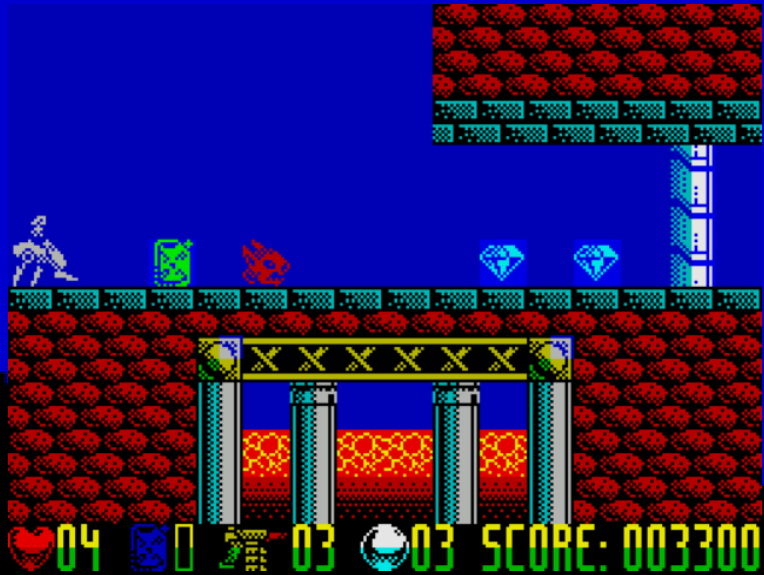
entertainment



ANGELS

ZX SPECTRUM 48K/128

Lava 16K



Quando em 2014 Lava entrou na competição ZX BASIC Game Compo 2014, Natasha Zotova ainda era uma desconhecida no meio do ZX Spectrum. Aliás, chegou a haver comentários, alguns sexistas, a questionar-se quem seria esta programadora, dando a entender que seria um pseudónimo de algum programador (masculino). Mas não, Natasha Zotova é bem real, e hoje em dia não haverá quem não a conheça, ou não fosse a mentora da ZOSYA Entertainment, a *software house* que mais jogos espectaculares nos fez chegar nos últimos anos.

A versão original de Lava não nos seduzia. não pela vertente gráfica, pois essa tinha a qualidade a que já nos habituámos nos jogos da ZOSYA, mas por ser lenta, o que não é de admirar, dado que estávamos perante um jogo em BASIC puro. Mas foi-lhe dada nova roupagem, sendo o jogo todo reescrito de base em *Assembly*. Não era fácil compilar o código de Lava, pelo que se tomou uma opção mais drástica, e que no nosso entender resultou às mil maravilhas, tornando-o num muito interessante jogo, ainda por cima com três níveis de dificuldade, correspondendo a três velocidades de acção diferente (o nível mais difícil é vertiginoso). E isto tudo em apenas 16K!

Com apenas 16K, não se poderia esperar um jogo muito grande ou profundo. E de facto, não o é, tem apenas dois níveis, que se completam em cerca de 10 minutos, no entanto, a jogabilidade é bastante boa e tem umas ideias muito engraçadas pelo meio, nomeadamente ter dois modos de controlo, os quais necessitamos de alternar entre eles durante o jogo. Assim, quando estamos montados numa maquineta mecânica com umas grandes pernas, não temos possibilidade de abrir fogo sobre os adversários, pelo que ficamos mais expostos. No entanto, para se passar de ecrã para ecrã, é necessário irmos montados nessa maquineta.

Mesmo com um jogo tão pequeno, os adversários e obstáculos são variados. O mais temível, uma lagarta praticamente imune aos nossos disparos (atijam-na e vão perceber a razão), sendo fulcral evitá-la. Aliás, sempre que possível, é de evitar os inimigos, pois as munições são bastante limitadas. E já agora, cuidado onde pisam ou poisam (quem avisa, amigo é...).

Graficamente, o ecrã que deixamos deixa logo a perceber que é um dos pontos fortes deste jogo. As cores escolhidas, em especial a lava, tornam os cenários bastante atractivos, convidando-nos a chegar até ao fim.

Ano de lançamento: 2014 / 2021

Género: Acção

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 16K

Número de jogadores: 1

Jogabilidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Gráficos	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Som	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Originalidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Longevidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Entretenimento	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

7

Metal Man Remixed



Para quem não conhece Metal Man, asseguramos que é um dos melhores jogos de sempre a aparecer para o Spectrum, tendo posteriormente sido melhorado em Metal Man Reloaded.

Entretanto, a Zosya lançou a versão Remixed, que apenas tinha sido disponibilizada com o livro Sinclair ZX Spectrum - A Visual Compendium, contemplando mais algumas melhorias

Estamos então perante um puro jogo de acção, inspirando-se em alguns *blockbusters* da Ocean, como Robocop, Batman: the Movie ou The Untouchables, só para referir os mais famosos. E

tem tudo o que estes jogos tinham e ainda muito mais. Assim, o jogo desenrola-se em cinco níveis, cada um com um cenário e tarefas diferentes, existindo uma grande diversidade, quebrando totalmente qualquer monotonia que pudesse surgir. Aliás, o jogo é frenético, raramente havendo momentos de pausa, até porque os inimigos teimam em aparecer-nos pela frente (e por trás, por cima e por baixo) a todo o momento.

O primeiro nível tem lugar num edifício abandonado. Temos que procurar as várias partes de um *chip*, colocar um vírus no computador e dar com a porta de saída do edifício. Isto ao longo de várias plataformas às quais temos acesso por intermédio de elevadores. Pelo meio temos ainda que encontrar um veículo voador que nos leva a um corredor onde se encontra uma das partes do *chip*. A sequência na qual interagimos com algum tipo de equipamentos é já imagem de marca da Zosya, tendo o seu expoente no jogo Seraphima, com a célebre viagem de mota.

O segundo nível passa-se numa lixeira e continua o arraial de destruição. No entanto, o caminho é agora menos imediato, pois existem algumas tarefas que se têm que cumprir, doutra forma ficaremos bloqueados. Temos mesmo que

descobrir a forma de colocar uma prensa a funcionar, pois só operando-a vamos conseguir obter a chave da empilhadora. Entrando nela, temos então possibilidade de deslocar algum ferro-velho que se encontra a obstruir o caminho.

O terceiro nível é passado em dois edifícios, no qual temos duas bombas para desarmar num curto espaço de tempo. Pelo meio, entre os edifícios, temos um percurso a fazer de motociclo, no qual temos que evitar carros, obstáculos, e até minas, sempre com o tempo a contar e a colocar-nos permanentemente em modo de urgência. É também neste nível que surgem dois quebra-cabeças, mais uma vez trazendo à memória os jogos da Ocean, constituindo uma variação refrescante na carnificina que se desenrola à nossa volta



SERAPHIMA

A GAME BY ZOSYA ENTERTAINMENT
FOR ZX SPECTRUM 128



entertainment



Rubinho Cucaracha



Já nos faltam palavras para elogiar tudo aquilo que a ZOSYA Entertainment e a sua equipa, com Natasha Zotova à cabeça, têm feito em prol da comunidade. Cada novo jogo que lançam, traz sempre algo de inovador e está no limite daquilo que se consegue fazer com um computador com tão limitada memória, como é o ZX Spectrum. E apesar de Rubinho Cucaracha estar preparado para o 128K, corre sem qualquer problema na versão menor de 48K, apenas faltando alguns efeitos sonoros.

As más línguas podem também dizer: ah, mas os jogos são colocados à venda... Pois são, em

edições magníficas, que qualquer colecionador que se preze deve ter na sua coleção. É uma forma de ajudar a equipa a desenvolver mais jogos com a qualidade que lhe é habitual, mesmo sabendo que a margem de lucro deverá ser baixa. Além disso, quem quiser apenas descarregar o jogo gratuitamente, também o pode fazer. Pena, pena, apenas os elevados portes e taxas alfandegárias que incorremos para mandar vir os jogos, ainda por cima, devido à conjuntura, não é possível sequer agora de serem adquiridos. Quem sabe, no futuro esta situação possa ser resolvida, talvez fazendo os envios da União Europeia.

Mas vamos então a Rubinho Cucaracha, o novo *race'n'chase*, que utiliza a base de Travel Through Time (o merecidíssimo GOTY 2021 para Planeta Sinclair), introduzindo algumas nuances que fazem com que se pareça muito mais com Power Drift, do que propriamente com o jogo do qual aproveita o motor, ao mesmo tempo bebendo do humor de Wacky Races.

Mas ainda antes de passarmos à análise do jogo propriamente dita, uma nota adicional para o título do jogo: Rubinho Cucaracha. Rubinho é um nome bem conhecido no Brasil, que teve em Rubens Barrichelo uma figura muito conhecida da F1, e que era carinhosamente tratado como

Rubinho. Por outro lado, Cucaracha (barata), advém de uma música folclórica mexicana (La Cucaracha), mas que pode ser um termo depreciativo para a comunidade hispânica. Obviamente que não nos parece que este último sentido seja aquele que se aplica ao título do jogo. Mas tratando-se de um jogo passado exclusivamente na Europa, não se entende o título escolhido. E já agora, porque é que Portugal não foi um dos países eleitos para ter uma pista, quando se sabe que até é daqueles onde o ZX Spectrum teve mais implantação (e único a ter um museu exclusivamente dedicado a este computador)? Claro que estamos na brincadeira, embora gostássemos de ter visto o nosso país contemplado no jogo. Quem sabe uma pista passada nas planícies do Alentejo. Ou nas montanhas do Norte? E porque não nas praias do Algarve?



Seraphima



Qual a receita infalível para apresentar um jogo perfeito? Ora vejamos... Peguemos nos elementos de acção e *shoot'em'up* de *Valey of Rains* e *Metal Man*, juntemos-lhe o grafismo de *Angels* e *Lava 16K*, misturemos um pouco de aventura de *Don Quixote 16K*, e, já agora, os labirintos de *The Dark: Lost Pages*, e com o que é que ficamos? Ficamos com *Seraphima*, o incontestável vencedor da competição *Yandex Retro Games Battle v3*, da qual fizémos orgulhosamente parte do júri.

Antes que venham dizer: ah, e tal, isto é estar a reciclar o motor de alguns dos (brilhantes) jogos já criados pela equipa da *Natasha Zotova*. Pois é, tal como todos ou quase todos os programadores o

fazem, seja através de motores disponíveis pela comunidade, como é o caso do *AGD* ou do *MK1*, seja através de motores próprios, como a *Zosya* e outros grandes programadores fazem. A questão é que, não é por se usar um motor já utilizado com sucesso noutros jogos, que necessariamente se vai conseguir replicar e criar um grande jogo. Não, é necessário muito mais. E é isso que a equipa da *Zosya* faz, consegue tornar o todo, muito maior que a soma das suas partes.

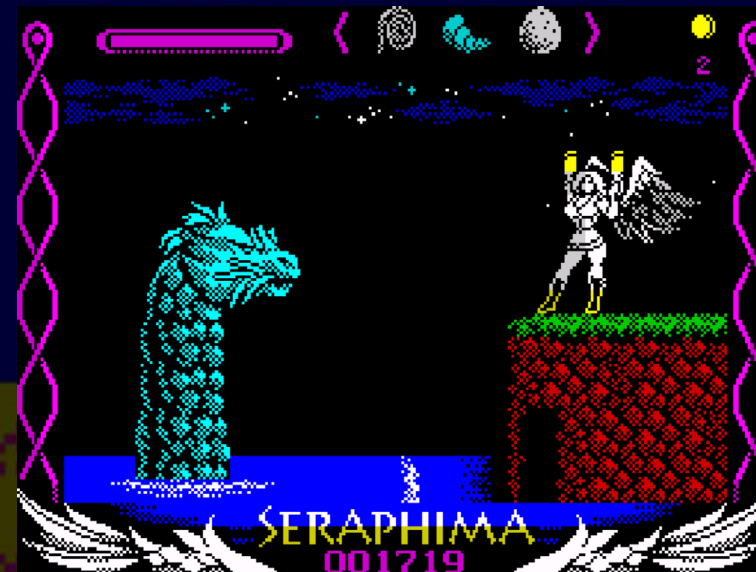
Mas a equipa da *Zosya* também faz magia, pois doutra forma, como é que conseguiria colocar tudo aquilo que se vai encontrar neste jogo em apenas 128K? Senão vejamos, temos aqui muitas e muitas horas de jogo a fazer lembrar *The Sword of Ianna* e *Castlevania: Spectral Interlude*, jogos com os quais *Seraphima* até tem bastantes afinidades em termos de mecânica (exceptuando o *scroll*, claro está).

Depois, tem animações inigualáveis. Só nos lembramos de ver algo semelhante no *ZX Spectrum* em meia dúzia de jogos como *Savage* ou *Thanatos*, e pouco mais. Querem alguns exemplos? Vejam o dragão ou o monstro de *Loch Ness* movimentarem-se, por exemplo. Ou experimentem saltar para cima do cavalo e galopem um pouco (se conseguirem descobrir como soltar o equídeo). Podem também maravilhar-se, mirando-se ao espelho e vendo o fabuloso reflexo, algo ainda mais sofisticado do que aquilo que já acontecia em *Valley of Rains*. E

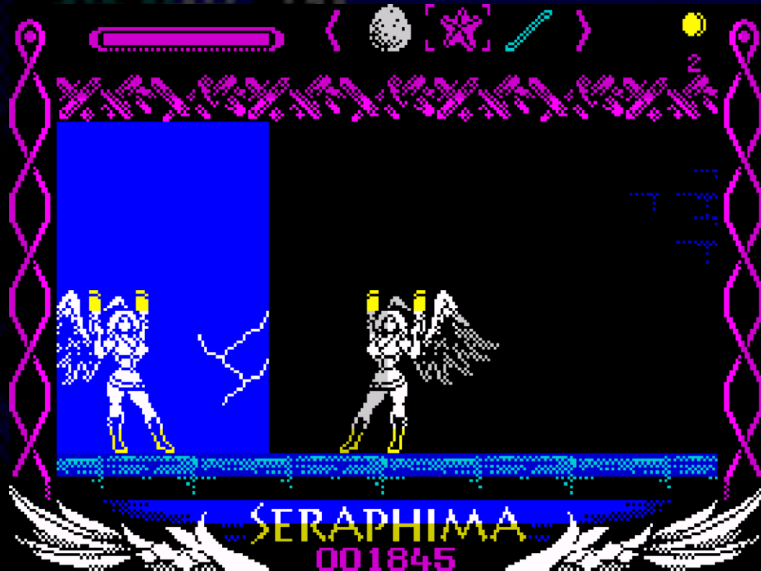
que tal um palácio literalmente a desmoronar-se por cima de nós? Já para não falar na forma como *Seraphima* maneja a espada. São tantos os exemplos, que poderíamos estar aqui o dia todo.

Graficamente este jogo atinge também a perfeição. Se nos anteriores jogos da *Zosya* já tínhamos ficado estupefactos com os cenários e o grafismo criado, *Seraphime* rebenta a escala. Não estaremos muito enganados se dissermos que encontram-se aqui dos mais maravilhosos gráficos criados para o *ZX Spectrum*. Damos 10 nessa componente porque não podemos dar 11. Mas, de facto o jogo rebenta a escala.

Mas este jogo poderia ser apenas fogo de vista (atenção que o fogo é peça chave), isto é, gráficos esplendorosos e pouco conteúdo (temos alguns exemplos de jogos bem famosos para o *ZX*



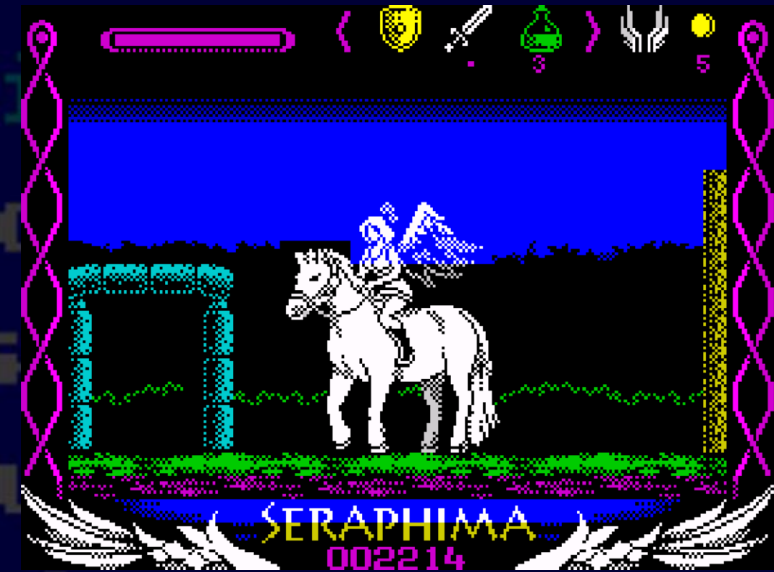
Spectrum com estas características). Muito longe disso, pois também ao nível do conteúdo, Seraphima atinge bitola muito elevada. A aventura apresenta quebra-cabeças que, mesmo sendo mais ou menos óbvios, pelo menos no que diz respeito ao uso dos objectos que vamos recolhendo, vão prolongar muito o tempo de jogo. O mapa é enorme e novas áreas vão-se abrindo à medida que vamos activando algumas alavancas, derrotando os *big bosses*, adquirindo novas capacidades, etc.. Pelo meio vamos encontrar algumas armadilhas que só com muita atenção aos detalhes e ao que o oráculo e outros personagens nos vão dizendo, conseguimos descobrir a solução. Nada que seja impossível ou que se torne frustrante, até porque se por um lado é fácil sobreviver longas horas deambulando pelos cenários, sem que passemos para o outro lado, i.e., morrermos, por outro, estas armadilhas



e charadas aumentam o seu grau de dificuldade e o interesse pelo jogo (veja-se, por exemplo, o ecrã no qual a nossa imagem é reflectida no espelho e no qual temos que resolver o quebra-cabeças).

E com tudo isto, tão entusiasmados ficámos com o jogo, que quase nos esquecíamos que este também tem uma história a contar. Assim, desde o início dos tempos, duas castas ocultas coexistem na Terra sem o conhecimento da humanidade. Os Guardiões, que habitam fora dos limites do tempo e protegem a vida no nosso planeta, e os Saqueadores, que perseguem implacavelmente os Guardiões através dos tempos, impiedosamente capturando tudo o que desejam. Presas num conflito eterno, estas castas mantiveram um equilíbrio entre o bem e o mal. E é assim que num dia fatídico, Serahima (ou Serafima, como preferirem), surge como o último Guardião sobrevivente. Se for derrotada, a casta adversária permanecerá presa, mas o futuro da Terra ficará para sempre envolto em incerteza. Seraphima resolve então lutar até ao último suspiro, derrotar os seus inimigos e, finalmente, salvar a Terra.

Torna-se importante conhecer a história, em especial quando chegarmos à cena final, pois é-nos aí colocado um dilema, que iremos resolver consoante aquilo que fomos aprendendo. Quer isso dizer que o próprio jogo tem vários finais. Não diremos qual a solução mais acertada, apenas



que vale a pena ver todos os finais. Aliás, o jogo tem um fundo moral bastante forte, que a própria humanidade deveria apreender, ainda mais num período obscuro e de incerteza como aquele que correntemente passamos.

Assim, será Seraphima o melhor jogo da Zosya até agora? Muito provavelmente sim, embora isso dependa também do género preferido do jogador. Se preferem um *shoot'em'up*, *The dark* ou *Valley of Rains* será provavelmente uma melhor escolha. No entanto, se querem algo que a isso junte o uso das células cinzentas, bom sentido de orientação (ou fazerem o mapa, como nós fizemos) e alguma destreza nos dedos, então, sem dúvida alguma, este estará no topo.



Entretanto, seis meses após a versão inicial, surgiu uma nova versão. Assim, para começar, o jogo foi traduzido para a nossa língua. Não que fosse difícil entender os diálogos, mas será agora mais fácil para quem não domina o Inglês, perceber os bonitos poemas que foram incluídos no jogo e que nos dão dicas importantes na direcção ou estratégia a seguir, ou na resolução de alguns dos quebra-cabeças.

Alguns dos *bugs* que faziam parte da versão original e que não houve tempo de serem corrigidos, uma vez que Seraphima fazia parte da competição Yandex Retro Games Battle e havia um prazo limite para entrega dos trabalhos, foram agora resolvidos, tornando o jogo mais fluído e evitando até alguma batota .

Mas o mapa de Seraphima é agora maior, muito maior, aumentando os motivos de interesse desta aventura, mesmo para quem o terminou antes, como foi o nosso caso. Basta dizer que este mundo mágico por onde nos movemos é agora uma vez e meia maior que o original. Algumas localizações e ligações mudaram substancialmente, pelo que não vale a pena olharem para o mapa antigo. E por falar em mapa, temos possibilidade de recolher um que nos permite estarmos minimamente orientado neste enorme mundo.

Podem depois contar com novos diálogos, objectos, eventos, e até charadas. O próprio número de chaves e de portas fechadas triplicou, assim como o número de moedas a recolher.

E já agora, porque não dificultar ainda um pouco mais o jogo? É verdade que o original, apesar de enorme, e de implicar a resolução de charadas e quebra-cabeças, com um pouco de destreza (e muita exploração) conseguia-se terminar. As "bandeiras" conferiam uma vantagem grande, evitando ter que se começar o jogo do início, que seria sempre um processo fastidioso. Pois, mas agora vão ter que enfrentar novos inimigos, alguns bem complicados de serem eliminados, ainda mais quando surgem de ambos os lados, bem como antigos com novos "truques". Além disso, haverá agora um novo "boss" para derrotar.

O jogo tem agora também três diferentes finais (o original tinha dois), além da inclusão de algumas estatísticas para se avaliar o sucesso da empreitada, mas apenas para os felizardos que conseguirem chegar ao final. Assim, se metade do jogo já era conhecido, sendo aquele que constava da versão que entrou na competição Yandex, a outra metade é totalmente nova.

E "last, but not least", podem agora contar com efeitos de voz sintetizada, inclusive em Português e até uma esplendorosa viagem de mota. Digam lá que não é motivo para voltarmos a jogar Seraphima?

Ano de lançamento: 2022

Género: Aventura

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 128K

Número de jogadores: 1



Jogabilidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Gráficos	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Som	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Originalidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Longevidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Entretenimento	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

10



Travel Through Time



Podem pensar que estamos a exagerar e vão-nos perdoar os muitos adjectivos que vamos dando ao longo desta *review*, mas podemos garantir-vos que assim que carregam o jogo, rapidamente irão concordar connosco. Não bastava ser o melhor *race'n'chase*, batendo aos pontos (por goleada) Wec Le Mans ou Chase H.Q., mas junta-lhe ainda uma apresentação fabulosa, que vai retratando o dia-a-dia de uma família sueca, desde os anos 50, até aos anos 80, não faltando sequer alguns momentos tristes, como aquele em que o tio Björn deixa este mundo. Tudo foi pensado ao pormenor, criando uma verdadeira aventura, que se vai desenrolando à medida que vamos palmilhando quilómetros e passando os 60 níveis do jogo. Um pouco aquilo que acontecia com Drift!, só que aqui, com resultados muito, muito melhores (e em Drift!, as cenas de animação já eram espantosas).

Ao contrário de Drift!, desenvolvido também pela Zosya Entertainment, Travel Through Time apresenta o tradicional sistema de condução. Acelerar, travar, esquerda, direita, e duas mudanças, a viatura comporta-se exatamente como o esperado. Nada de sistemas de condução ultra complexos ou hiper realistas, como em Hard Drivin', que na prática apenas tornavam o desafio injogável. Não, a viatura, ou melhor, as viaturas,

pois podemos conduzir seis diferentes, comportam-se à boa maneira do *race'n'chase* de referência para o Spectrum, Chase H.Q., mas ainda com maior suavidade e rapidez.

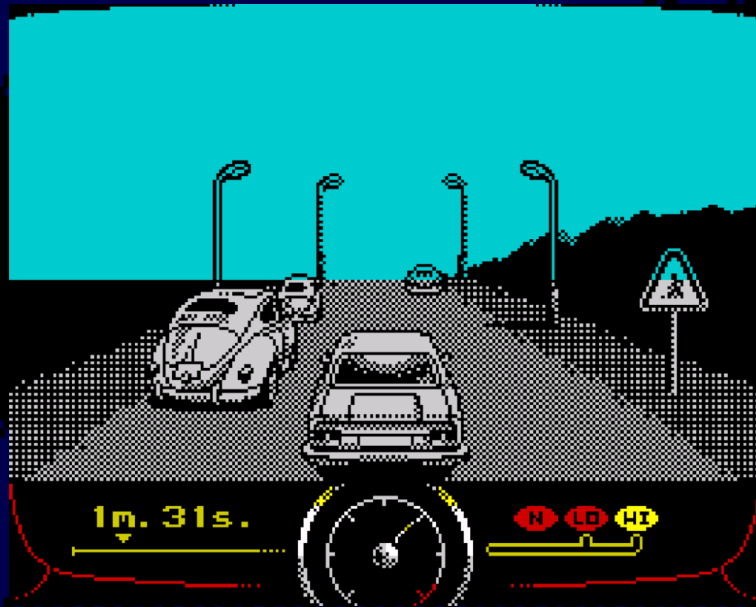
Recordam-se de Out Run? Quando os elementos do cenário abundavam, o carro deslocava-se à velocidade de uma tartaruga. Em Travel Through Time nada disso acontece. Mesmo quando os cenários estão bastante preenchidos, e isso acontece com muita frequência, pois chegamos a correr com três ou quatro viaturas à nossa frente ou ao nosso lado, a velocidade não diminui um bocadinho. O jogo corre sempre no mínimo a 25 FPS (Frames per Second). Conseguiu-se assim arranjar um compromisso óptimo entre a riqueza dos cenários e a velocidade de processamento. Como a equipa programadora conseguiu isso, não nos perguntem...

Os próprios cenário influenciam o modo de condução. Assim, conduzir em subida ou descida, tem clara influência no *timing* em que vemos os obstáculos ou outras viaturas no nosso campo de visão. Ir à berma faz reduzir a velocidade, no entanto pode ser uma boa estratégia, desde que essa não tenha nenhum obstáculo mais compacto. E ir contra as paredes de um túnel também não dá muita saúde (incrível como mesmo dentro do túnel a velocidade da viatura não se reduz).

Um espanto! É o mínimo que podemos dizer do novo jogo da Zosya Entertainment, que foi desenvolvido ao longo de dois anos. Se bem se recordam, quando lançámos o Almanaque de 2019, além de apresentarmos ecrãs exclusivos que mostravam o jogo já num estágio bastante avançado do seu desenvolvimento, antecipávamos estar perante um projecto vencedor. Não nos enganámos, Travel Through Time Vol.1: Northern Lights é o jogo mais fabuloso que encontrámos em muitos anos, sério concorrente a melhor de sempre para o ZX Spectrum, rivalizando com Laser Squad, The Sword of Ianna ou Castlevania: Spectral Interlude, mencionando três das obras-primas mais famosas. Numa escala de 1 a 10, leva... 11!!!!

Outros elementos do cenário poderão ter também influência directa no percurso que estamos a fazer. Vamos apenas dar alguns exemplos: a certa altura, passamos uma passagem de nível, que se fecha momentos antes de a ultrapassarmos. Se não tivermos o cuidado de parar, cumprindo com as regras de trânsito, somos abalroados por um comboio (felizmente que acontece num dos níveis *chill-out*).

Noutro nível acontece um desastre mesmo à nossa frente. teremos que parar e ajudar o ocupante a ir até ao hospital. Mas aquele que nos deixou completamente atónitos, foi quando à nossa frente vemos um avião levantar vôo, num efeito simplesmente espectacular (tanto que até nos despistámos apenas para observar o avião).



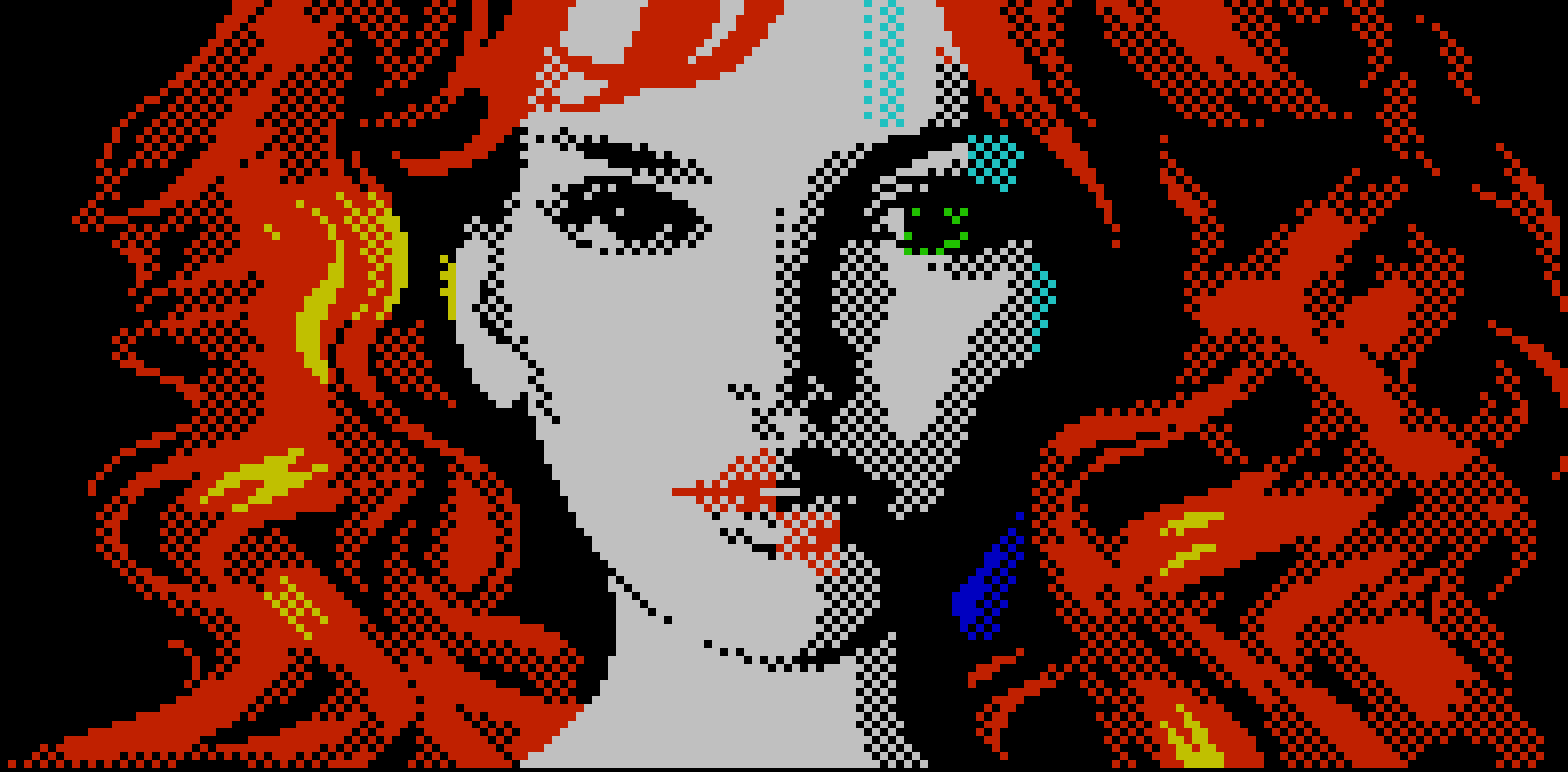
Segundo ponto muito forte deste jogo, logo após o sistema de condução perfeito, é a diversidade de desafios. Assim, ao longo dos 60 níveis que compõem o corpo principal de *Travel Through Time*, os desafios vão variando. Vejamos apenas alguns exemplos: completar um determinado percurso num tempo pré-determinado, alcançar os *check-points* também no tempo limite, terminar a corrida abaixo de certa posição (ou apenas terminá-la), terminar a corrida sem bater, terminar o percurso evitando os obstáculos, abalroar uma viatura conduzida por um ladrão determinado número de vezes (a fazer lembrar Chase H.Q.), alcançar a velocidade máxima durante certo tempo, etc., etc.. E depois temos ainda momentos *chill-out*, nos quais apenas temos que chegar ao fim de forma descontraída, servindo assim para apreciar as magníficas paisagens urbanas e rurais que vamos encontrar da Suécia, Finlândia e Noruega.

Ainda dentro da enorme diversidade, as condições atmosféricas também vão variando. Conduzir sob a neve é diferente de conduzir com tempo ameno, e isso nota-se na condução, como seria de esperar. O carro desliza mais, tal e qual como na vida real. Além disso, também conduzimos a várias horas do dia. Ao amanhecer, o horizonte toma um bonito tom de amarelo, ao lusco-fusco, rosa, e durante a noite, a viatura liga os faróis. Embora não altere a mecânica de condução, os diversos cenários são apenas mais um dos muitos factores, que contribuem para a atractividade.



Outro dos elementos que alteram a mecânica da condução é a viatura que temos em mãos. Existem oito à disposição, que vão aparecendo à medida que vamos avançando na história (e que vamos terminando os níveis). Nem todas correspondem a automóveis, esses são apenas seis, um para cada década (50's, 60's, 70's e 80's - mais um adicional para a década de 60 e de 70). A principal diferença é a velocidade, que vai aumentando à medida que vamos tendo nas mãos viaturas mais modernas. No entanto, a certa altura, vamos ter que conduzir uma mota, assim como, imagine-se, um tractor. E se pensam que é fácil conduzir um tractor, então experimentem fazer uma corrida com o tio Björn...

A equipa programadora também se adaptou aos tempos modernos. Hoje em dia, e ao contrário



Valley of Rains

Valley of Rains



Quase que apostávamos que esta era a *review* que aguardávamos com maior expectativa, para ver se partilhávamos do sentimento geral, que considera Valley of Rains como o jogo do ano, ou se por outro lado, encontrávamos algum defeito. Quanto ao primeiro, já se sabe o resultado, e se algum defeito encontrámos neste jogo, apenas um pequeno *bug* que faz com que por vezes os comandos não funcionem, ficando a nossa lindíssima princesa bloqueada. E quando chegamos ao ponto em que o maior defeito que encontramos é um pequeno *bug* inócuo, estamos conversados relativamente à qualidade de Valley of Rains.

Mas começemos do início, precisamente pela introdução, que conta a história desta aventura, acompanhada de uma belíssima melodia da autoria de Tiurula (que nos fez lembrar Painkiller, dos Nocomment, na parte do refrão). Aliás, o jogo é acompanhado por um CD com a banda sonora, criando o ambiente perfeito para este desafio. Também rapidamente irão perceber que as semelhanças com Savage, jogo lançado pela Firebird em 1988, são muitas. Isso mesmo é reconhecido pelos autores de Valley of Rains, que o criaram como uma singela homenagem a Savage.

Não sendo a história muito esclarecedora, isso pouco interessa, pois assim que damos início à batalha, numa floresta que é tudo menos encantada, rapidamente percebemos que temos quer ter dedo leve no gatilho. Bicharocos estranhos vêm desde logo ao nosso encontro (de pouco serve ficarmos parados) e, se nos tocam, roubam-nos um pouco de energia. Aliás, cada um dos oito níveis tem um tempo limite para se terminar, pelo que a ordem é correr como se não houvesse amanhã. Mesmo sendo os cenários e gráficos esplendorosos, quase que apetecendo fazer pausas constantes para os admirar, não há tempo a perder.

São também muitos os *power-ups* disponíveis ao longo do jogo, desde armas mais mortíferas, escudos defensivos, até aos sempre fundamentais tempo e energia extra. Aliás, com tanto inimigo e obstáculo pelo meio, fazer uma tirada limpa é tarefa impossível, apenas temos possibilidade de minimizar os estragos. Dai que as flores que aparecem pelo caminho, e que repõem um pouco de energia, devam ser sempre colhidas.

Mas Valley of Rains também tem elementos de aventura. Assim, para se conseguir passar para o nível seguinte, geralmente existe um objecto a recolher. Pode ser uma chave, pode ser uma alavanca que depois permite rodar as estátuas (nível 4), ou uma outra coisa qualquer, importante é estar com atenção aos elementos do cenário,

